COMPRE JÁ ESTA BRIGA !!!!

08

HERÓIS DO FUTURO



R$ 1,85

OS GOLPES DOS CAVALEIROS



GRÁTIS PARA MONTAR E BRINCAR



SAVAGE DRAGON

CONCORRA A UM SUPER VIDEOGAME



SANDMAN

CLUBE DOS HERÓIS DO FUTURO

Chegou a hora de revelar a grande surpresa para os nossos supersócios! Tchan, tchan, tchan, TCHAN! A sua HERÓIS DO FUTURO criou um fanzine mais que demais! Ele vai trazer muitas dicas, cartas, reportagens mais detalhadas que você não vê em nenhum lugar. E, é claro, ele será exclusivo para os sócios do nosso superclube. E agora, o TCHANS da coisa: você, supersócio de carteirinha, irá receber o fanzine em sua casa, sem pagar nada! Quer mais, gostosão? Você não tem que fazer nada e logo logo o fanzine estará chegando em suas mãos. É bom ter poder, não? E você aí, tá reclamando de quê? Você ainda não é sócio? Bem feito, coisa lerda! Mas tudo bem, a HERÓIS gosta de você assim mesmo. Vai, pegue uma caneta e escreva pra cá. Mande seu nome, endereço, idade, a série em que estuda, o endereço da sua escola e diga qual o seu herói predileto. Daí, pegue uma foto 3X4 sua e mande tudo pra gente. Mas vai logo senão você ficará fora dessa, cara!

Nome:..

Endereço:...

Idade:........................ Em que série está?...............................

Endereço da escola:...

Qual o seu herói predileto?..

Nosso endereço é: Rua Armênia, 479 - Pres. Altino - Osasco - SP - CEP 06210-138

GANHE UM VIDEOGAME

Você que se deliciou com nosso primeiro concurso COLEÇÃO CAVALEIROS DO ZODÍACO, agora vai se arrepiar com o SUPER VIDEOGAME que poderá ganhar se completar a nossa frase: Eu leio a revista HERÓIS DO FUTURO porque .... Não esqueça de colocar no ENVELOPE: Concurso Ganhe um Videogame. A melhor frase leva o prêmio (veja a foto). Mande quantas frases quiser, mas mande já. Gostou ou quer mais?



EDITORA PRESS
HERÓIS DO FUTURO
ANO 1 - Nº 08

DIRETORIA
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

DIRETORES EDITORIAIS
Gualberto Costa
José Alberto Lovetro - JAL

DIREÇÃO DE ARTE
Gerson Mora

EDITOR CHEFE
Januária Cristina
Priscila Ursula dos Santos (assistente)
Shirley Aparecida de Souza (assistente)

REDAÇÃO
Noriyuki Sato (Abrademi), Cristiane A. Sato (Abrademi), Mario Luiz C. Barroso, Sidney Gusman, Gabriel Bastos, J. B. Medeiros, Paulo Sayeg, Octavio Cariello, Marcia Lapenta, Ricky Goodwin, Heitor Pitombo, Wagner Augusto, Marcelo Alencar, JMM Kazi.

CORRESPONDENTES INTERNACIONAIS
Sonia Bibe (Holanda)
Joseph Luyten (Japão)
Sergio Langer (Argentina)
Alain Voss (Portugal)
Klaus Bonecker (Alemanha)
Vincent Plant (Bélgica)
Giovanni Rizzi (Itália)
José Peixoto (EUA)

REVISÃO
Sonia M. Nery Cavalheiro

ARTE
Ely Aragão
Telma Shimitsuo

PROJETOS ESPECIAIS
Olyntho Tahara
Anália Tahara (assistente)

FOTÓGRAFO
Moisés Pazianotto
Luciano Dias (assistente)

GERENTE DE MARKETING
Iara Lúcia Ferraz

GERENTE ADMINISTRATIVO
Paulo Marin

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

SECRETÁRIA DE REDAÇÃO
Patrícia Zanoni
Juliana Guatelli

FOTOLITO E IMPRESSÃO
Margraf

Distribuição para todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação semanal da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Armênia, 479 - Presidente Altino - Osasco - São Paulo - CEP. 06210-138 - FAX: (011) 702 3503.

Depois da carta que recebemos direto do SEIYA, achamos que nada mais nos assustaria aqui na redação. Mas imaginem só o que foi dar de cara com o BATMAN, aqui na porta da Editora! Primeiro a gente achou que fosse um maluco fantasiado e foi aquele bate-boca! Depois, a gente viu que era ele mesmo e aí... foi um tal de pedir mil desculpas e fazer salamaleques!... Bom, mas o que o BATMAN queria mesmo era falar com o Paul Sage... O Cavaleiro das Trevas só queria umas explicações a mais sobre como desenhar personagens... É que, segundo nos confessou no maior segredo, ele tá a fim de criar um personagem novo e publicar aqui na HERÓIS DO FUTURO! Então, pessoal, enquanto o BATMAN trabalha sua nova criatura, curtam mais este número da nossa revista que tá de arrepiar!

DROPS

VÍDEO-CAVALEIROS EM DOSE DUPLA



A FLASHSTAR Home Vídeo não marcou bobeira e já lançou a fita CAVALEIROS DO ZODÍACO - O FILME, que estourou nas bilheterias do Brasil nestas férias de julho. É a história da volta inesperada do irmão de ATHENA, ABEL que resolve tomar o poder. Primeiro ele ressuscita quatro cavaleiros mortos na batalha das 12 casas, entre eles Afrodite de Peixes, para servi-lo no propósito de acabar com a Terra e por tabela matar sua irmã ATHENA. É claro que os fiéis cavaleiros farão de tudo para impedi-lo e liderados por SEIYA e sua força cósmica entrarão em batalhas cheias de golpes estelares para manter a paz e trazer Saori de volta à vida.(75 minutos-dublado)

A BATALHA FINAL é o desenho inédito no Brasil onde SEIYA, HYOGA, SHIRYO, SHUN E IKKI , defensores de ATHENA são, obrigados a enfrentar ,nada mais nada menos do que LÚCIFER. O demônio veio à Terra para ressuscitar ERIS, ABEL (ele de novo !) e POSEIDON. Pretende, assim destruir o, mundo iniciando o Armagedon. Na briga entram os cavaleiros de ouro, de bronze e todas as forças do bem para enfrentar o último desafio contra as forças de HILDA. Nas melhores locadoras do País. (75 minutos-dublado)

DROPS

QUADRINHOS NA LATA



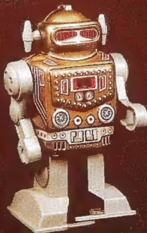
Só mesmo americano pra pensar em enlatar personagem de quadrinhos como macarrão. A empresa CHEF BOYARDEE, especializada nas "massas", lançou no mercado o macarrão X-MEN. Quando a massa de macarrão cozinha fica mole e dá umas reboladinhas na água, o que pode fazer com que WOLVERINE fique meio dançante. Mas cuidado! Pode ser que você encontre, no meio das massinhas, um super-vilão misterioso que vai infernizar seu estômago. Ninguém no Brasil ainda importou este produto. Mas que daria o maior barato, dava...

TIN TOYS



Quem imagina que só criança é que gosta de brinquedo está muito enganado. A prova é o livro NOSTALGIC TIN TOYS da coleção do Museu Tin Toy no Japão. Começa com uma capa de um brinquedo dos anos 60 do ASTRO BOY no carrinho de ferro (foto) e continua com fotos incríveis de brinquedos que alegraram a infância de muito marmanjão. Robozinhos e foguetes além de bonecos de personagens famosos como Ultraman, fazem com, que este livro não possa deixar de entrar na coleção dos loucos pela brinquedologia! Pode ser encontrado na banca COMIX- Tel. (011) 883 2507.

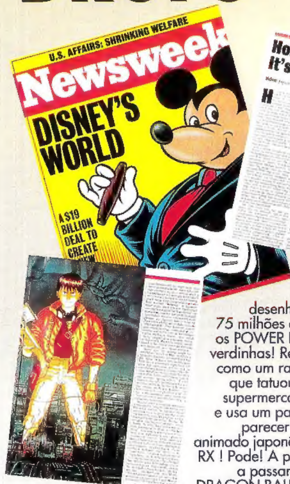






DROPS

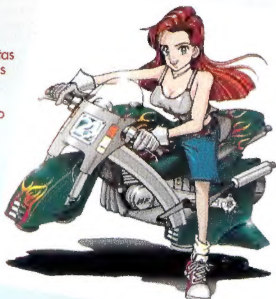
DEU NA NEWSWEEK. MAS ANTES DEU NA HERÓIS DO FUTURO



A revista NEWSWEEK , uma das grandes revistas de informação semanais tipo VEJA dos EUA e formadoras de opinião, na edição da semana de 14/8/95, dedicou uma grande matéria às empresas DISNEY e, pasmem, uma reportagem sobre a invasão da cultura japonesa com seus desenhos animados na terra do Tio Sam. Reportagem que demos uma semana antes em nossa revista número 05 com cobertura de Noriyuki Sato. Para vocês terem uma idéia de como a coisa está pegando nos States, sinta estes números: as vendas de vídeos de desenhos animados japoneses alcançaram a soma de 75 milhões de dólares no ano passado! Só em brinquedos, os POWER RANGERS movimentaram outros 50 milhões de verdinhas! Resultado: já existem por lá uns fãs muito loucos, como um rapaz de 23 anos chamado Hushidor Mortezaie, que tatuou um código de barras (aquele dos produtos de supermercado na perna com a inscrição "made in Japan" e usa um par de lentes de contato coloridas especiais, para parecer os olhos dos personagens de "anime"(desenho animado japonês). O cara quer virar um KAMEN RIDER BLACK RX ! Pode! A partir de setembro, a TV americana vai começar a passar, em rede nacional, as séries SAILOR MOON e DRAGON BALL aos sábados de manhã. Logo essas séries vão pintar aqui no Brasil também.

CURSO DE DESENHO DE MANGÁ

A ABRADEMI (Associação Brasileira dos Desenhistas de Mangá) está promovendo em São Paulo dois cursos super animais para quem curte desenho de quadrinho japonês (mangá) e modelagem. O de quadrinhos acontecerá dia 24 de setembro (domingo) numa única aula, das 9 às 12h30, dada por FUMITO NAKAO, desenhista do Japão convidado e TAKO que já trabalhou na revista MAD e durante cinco anos no Japão. O curso de modelagem de personagens será realizado no mesmo dia das 14 às 17h00 por WILSON IGUCHI que produz moldes de brinquedos para as indústrias de brinquedos e responsável pela modelagem de personagens como Jaspion, Blackman, Turma da Mônica, Xuxa, Disney e Solnic. Taxa única de R$ 15,00 por curso. Maiores informações tel. (011) 543-0964.



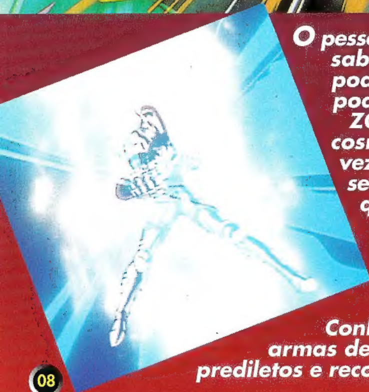
DROPS — CHESTER CHEETAH EM CASA

CHEGUEI!

A Elma Chips está investindo tudo em seu anti-herói Chester Cheetah. Trata-se de uma espécie de onça que lembra muito a Pantera Cor-de-Rosa misturada com o Leão da Montanha do Hanna Barbera. São vários desenhos animados para vender os salgadinhos Cheetos e o personagem já é conhecido em 14 países. Aliás, quem quiser fazer parte do Clube Cheetos e receber em casa o jornal com os quadrinhos do personagem, inteiramente grátis, escreva no envelope a frase: CLUBE HERÓI CHEETAH e envie para: Rua Carapuruí, 145 - São Paulo-SP. CEP/05059-050. Coloque o nome completo, idade e endereço e aguarde a carteirinha em casa.



GOLPES DOS

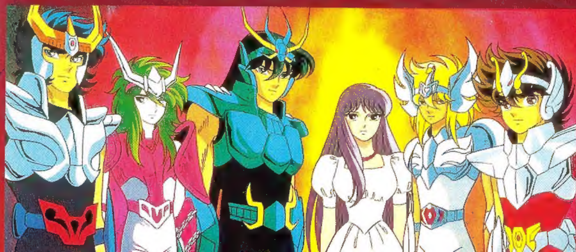


O pessoal que curte esoterismo sabe que as palavras têm poder. E para evocar esse poder, os CAVALEIROS DO ZODÍACO acendem seus cosmos e usam nomes, às vezes estranhos, para dar seus golpes. Dizia a lenda que os cavaleiros eram capazes de abrir crateras na Terra e dividir os céus com um único de seus poderosos golpes. Conheça agora a fundo as armas de alguns de seus heróis prediletos e recorde grandes batalhas!

CAVALEIROS


SEIYA

SEIYA
Protegido pela constelação de Pégaso, SEIYA despertou seu cosmo indicando com o movimento dos braços as 13 estrelas que formam sua constelação-guia. Com isso, consegue emitir uma poderosa onda de energia que funciona como um alongamento de seus punhos durante um golpe, aumentando seu impacto e velocidade à medida que seu cosmo se expande até alcançar o sétimo sentido. Suas palavras poderosas são: ME DÊ SUA FORÇA, PÉGASO! - é o golpe básico de SEIYA, invocando sua constelação-guia. Tem a aparência de uma chuva de pequenos corpos celestes e é capaz de abrir uma cratera. Esse golpe pode matar uma pessoa normal, mas deixa um cavaleiro com armadura no máximo inconsciente. METEORO DE PÉGASO - usado raramente, pois muitas vezes seu meteoro acabou se transformando num verdadeiro cometa. Golpe que alcança a velocidade da luz e espatifa os órgãos internos dos adversários. Argh! Por isso, só é usado como último recurso. Ainda bem! O duelo entre SEIYA e o Cavaleiro de Ouro AIORIA na casa de Leão foi provavelmente o mais duro que SEIYA já enfrentou. Ele quase morreu pelo rápido e poderoso golpe Cápsula do Poder de AIORIA. Se não fosse CÁSSIUS, sacrificando-se por SEIYA para que SHEENA não sofresse com sua morte, provavelmente nosso herói já teria "dançado": seus golpes não foram suficientes para derrotar AIORIA. Mas o duelo mais emocionante foi o que SEIYA travou com SHIRYU, no torneio da Guerra Galáctica. Tendo acertado um golpe no peito nu de SHIRYU, SEIYA acidentalmente causou-lhe uma



parada cardíaca. Para ressuscitar o amigo, teve que acertar-lhe um golpe idêntico nas costas!


HYOGA

HYOGA

É o protegido da constelação de Cisne e Cavaleiro do Gelo na categoria de bronze. Para acender seu cosmo ao máximo antes de desferir seus golpes, HYOGA se movimenta como se fosse um cisne, quase dançando. Através de seu cosmo congelante, consegue emitir ondas de frio capazes de mudar o clima onde ele estiver. Suas palavras poderosas são: PÓ DE DIAMANTE - principal golpe de HYOGA que, com uma das mãos, emite ventos com neve e gelo capazes de matar seu oponente por congelamento. Esse é o nome dado pelos habitantes da Sibéria às tempestades de neve que ocorrem na região, que brilham como uma jóia, mas trazem o perigo da morte. TROVÃO AURORA - antes deste golpe, HYOGA dá um Pó de Diamante para o alto, repartindo o céu com uma cortina de gelo e espalhando o frio. Unindo as duas mãos e com os braços para frente, HYOGA lança ondas congelantes de grande impacto, cujos trancos chegam a jogar seu corpo para trás, fazendo o barulho de uma explosão. É um golpe lindo e mortal. EXECUÇÃO AURORA - é o golpe fatal de HYOGA, que emite uma onda de frio à velocidade da luz, chegando a paralisar o movimento dos átomos: zero absoluto! Para dar este golpe, precisa estar com seu cosmo no máximo, em pleno sétimo sentido. Ele segura ambas as mãos para cima e em seguida as direciona contra seu oponente. Os duelos mais difíceis de HYOGA foram contra seus mestres, o Cavaleiro de Cristal e o Cavaleiro de Ouro CAMUS DE AQUÁRIO. Ambos são Cavaleiros do Gelo mais poderosos do que HYOGA. Essas batalhas libertaram HYOGA das lembranças de sua mãe para fazer com que alcançasse o sétimo sentido. Depois de passar por tudo isso, agora ele acredita que pode sobreviver a qualquer coisa...

SHIRYU

Como protegido da constelação do Dragão, seu elemento é a água. Para acender seu cosmo, SHIRYU se movimenta no estilo dragão de kung-fu e em suas costas surge a imagem de um dragão. Suas palavras poderosas são: CÓLERA DO DRAGÃO - é o seu principal golpe e, naturalmente, mortal. Com ele, SHIRYU consegue fazer as águas de uma cachoeira correrem para cima e sofre uma inversão em sua própria circulação sangüínea. Se ele não estiver bem, o golpe pode ser fatal para si próprio. DRAGÃO NASCENTE - através desta técnica, SHIRYU consegue aumentar a potência e a velocidade de seu golpe Cólera do Dragão. Como quase tudo que acontece com SHIRYU, é um recurso extremo



SHIRYU

[illegible] apresenta riscos [illegible]. ÚLTIMO DRAGÃO - como o próprio nome diz, é o último recurso que SHIRYU [illegible]. Para dar este golpe, precisa ele [illegible] seu cosmo ao limite e agarrar seu adversário. A energia que ele libera é tanta que sai voando numa explosão, transformando-se num meteoro [illegible] e destruindo-se com a fricção atmosférica. É um golpe [illegible] o atacante e o oponente.
Você deve ter chorado quando SHIRYU usou Último Dragão contra SHURA, o Cavaleiro de Ouro e Capricórnio, [illegible] sacrificando para que seus amigos pudessem ir ao Salão do Mestre Ar[illegible]. Mas houve duelos mais difíceis para SHIRYU, como contra o DRAGÃO NEGRO, cavaleiro a serviço do [illegible] perverso FENIX, no qual ele teve que lutar contra poderes iguais aos seus. Depois disso, SHIRYU teve que se [illegible] para conseguir desferir o dragão com o escudo da medusa. [illegible] sempre emocionantes!

SHUN

Cavaleiro [illegible] de Andrômeda. As correntes de Andrômeda obedecem ao cosmo de SHUN, mas também [illegible] [illegible] fazer muito esforço para acender [illegible] cosmo. Suas palavras poderosas são: CORRENTE DE ANDRÔMEDA - tanto para defesa como para ataque, este golpe faz com que as correntes obedeçam a SHUN. Muitas vezes, elas agem sem que SHUN precise dizer qualquer coisa. Elas se estendem quase até o infinito, se necessário, e são praticamente inquebráveis. Quando há espaço e tempo para tanto, as correntes se colocam ao redor de SHUN numa espiral, imitando a Nebulosa M31, também conhecida como Galáxia de Andrômeda. DEFESA CIRCULANTE (OU CIRCULAR) - com este golpe, SHUN faz as correntes se movimentarem ao redor de seu corpo numa espiral, transformando-se virtualme[illegible] parede de aço intransponível. TEMPESTADE NEBULOSA - este é um golpe em que SHUN usa apenas seu cosmo. Ele emite uma onda de energia violentíssima, causando um enorme deslocamento de ar. É o recurso extremo de SHUN, pois é um golpe [illegible] [illegible]



SHUN

facilidade e todos tiram sarro dele por isso. Mas não dá pra esquecer da mistura de lágrimas e fúria com que ele rompeu as correntes do ANDRÔMEDA NEGRO e o golpeou num contra-ataque. Usando as correntes para tentar tirar SEIYA de um abismo, SHUN não podia revidar os ataques de ANDRÔMEDA NEGRO. SEIYA, então, decidiu se soltar das correntes para que SHUN pudesse se defender.


IKKI

IKKI

É o mais forte dos Cavaleiros de Bronze e dono da fantástica armadura de Fênix, que se refaz das próprias cinzas. Ele é o único dos Cavaleiros de Bronze que voa e possui um golpe mental. Cuidado: não o enfureça! Você não imagina do que ele é capaz quando isso acontece... Suas palavras poderosas são: AVE FÊNIX - é o golpe mais usado por IKKI e pode ser dado tanto em terra como alçando vôo. Movimentando seus braços paralelos um ao outro, com este golpe IKKI emite uma violenta energia incandescente na forma de uma Fênix. Seu impacto é mortal. ESPÍRITO DIABÓLICO (ou FANTASMA DE FÊNIX) - é o golpe mental de IKKI: ele dá ao adversário um terrível pesadelo a olhos abertos. O medo causado por esta ilusão é tão intenso que, às vezes, IKKI não precisa sequer bater em seu oponente para derrotá-lo. Não há luta de IKKI que não seja marcante. Ele era um inimigo terrível de SEIYA, SHIRYU e HYOGA que, através do amor de seu irmão, SHUN, se redime e acaba se tornando um importante aliado dos Defensores de Atena. O duelo mais difícil para IKKI foi o que ele travou contra o poderoso SHAKA, Cavaleiro de Ouro de Virgem. Foi tão terrível que só sobrou a casa de Virgem toda detonada, um buraco enorme no lugar onde SHAKA e IKKI lutaram e a armadura de Virgem ficou vazia.



Cristiane A. Sato

REN & STIMPY

Por incrível que pareça, eles são um cão e um gato.



Muito mais do que isso, REN & STIMPY são os personagens de desenhos animados mais estranhos que já apareceram nos últimos tempos, e fogem completamente da lógica que trouxe ao mundo duplas como TOM E JERRY ou FRAJOLA E PIU-PIU. Para começo de conversa, o esquelético cachorro chihuahua REN HOEK é profundamente



antipático e violento, enquanto o obeso felino STIMPSON J. CAT é estúpido além da conta. Criados por John Kricfalusi, REN & STIMPY absorveram diversas influências. Suas aventuras têm o espírito dos cartoons clássicos dos anos 40 e 50, mas também bebem na fonte dos trabalhos mais satíricos que foram detonados depois de séries como os SIMPSONS. NICKELODEON é o nome do programa para crianças no qual os dois



estrearam nos EUA. Porém, poucos notaram a força dos personagens na ocasião. Eles só tiveram o reconhecimento devido quando passaram a ter seus desenhos exibidos pela MTV, o que deixou o pessoal da NICKELODEON bastante chateado. Segundo um dos roteiristas da série, Bob Camp, "foram eles que pagaram para ter a série". De fato, devemos a existência de REN & STIMPY à produtora executiva Vanessa Coffey, pessoa que mais lutava para que as piadas mais tolas e sujas fossem aprovadas pelos caras engravatados das altas esferas da emissora. Mas, de fato, a mudança para a MTV teve razão de ser: "NICKELODEON é dirigido a crianças de 10 a 12 anos, o que não é nossa

meta. REN & STIMPY foram criados para entreter todo mundo, embora os guris os adorem. Há um grupo de mães que não gostam da série, mas elas são o tipo de gente que não gosta de nada", diz Vanessa. O desenho, por conta disso, teve vida curta. Foram produzidos somente 27 episódios até o fechamento do SPUMCO, encampado pelos executivos do NICKELODEON. Tempos depois, o sucesso acabou forçando a empresa a reabrir o estúdio e trazer de volta os personagens, que mereceram mais 25 desenhos. Mas agora é oficial: a série foi cancelada, embora a emissora a cabo americana continue exibindo episódios inéditos e repetidos.Apesar disso, REN & STIMPY estão nas páginas de um gibi igualmente alucinado editado pela Marvel, que também reúne uma galeria de personagens de apoio. Nela se destacam os inacreditáveis POWERED TOASTMAN (algo como o Homem Torrado em Pó), Mr. HORSE (um cavalo, é claro), além do estranhíssimo peixe MUDDY MUDSKIPPER. Para quem tiver como comprar, as aventuras dos dois endiabrados anti-heróis também estão disponíveis numa série de homevideos que só saíram nos EUA.

Heitor Pitombo







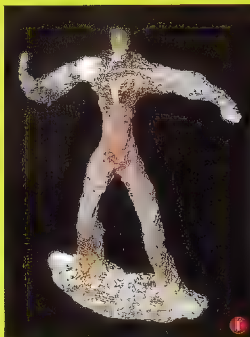
APRENDA A DESENHAR SEU HERÓI

OITAVA LIÇÃO

POR PAUL SAGE

BONECO

Agora vamos aprender como fazer um boneco, também chamado de modelo, com o qual você poderá criar seus heróis, estudar posições variadas para depois desenhar e também para brincar. Para fazer este boneco você vai precisar de um rolo de papel alumínio, fita crepe, tinta guache para o acabamento final, além de acompanhar passo a passo a seqüência fotográfica. É fácil. Vamos lá! E bom divertimento!



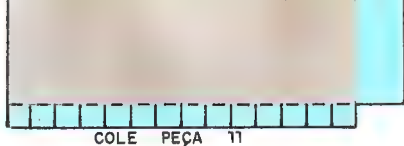


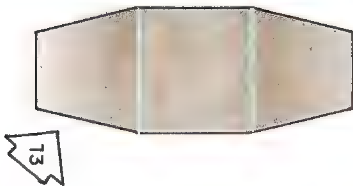


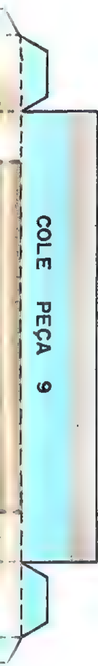


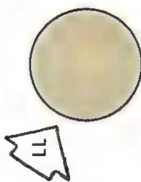





COLE PEÇA 11


13

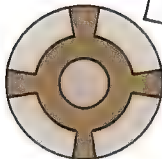

COLE PEÇA 9


11


12

COLE PEÇA 12





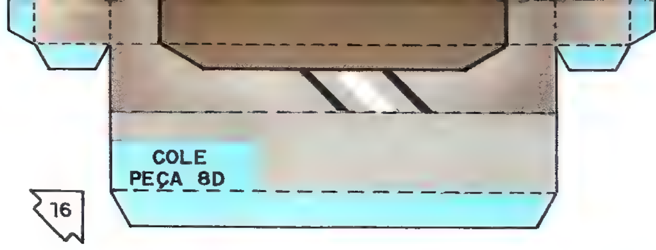


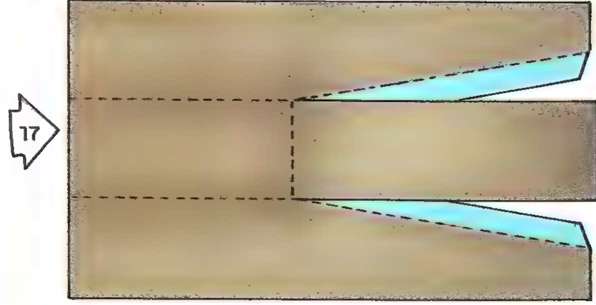
14

COLE PEÇA 15 B

COLE PEÇA 15 A

COLE PEÇA 9

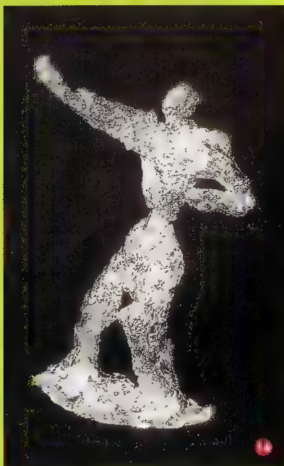

16
COLE
PEÇA 8D


17










SAVAGE DRAGON

Um Dragão à solta em Chicago







...is o grupo

...jante

...DUS, uma

...ier-porco-

amente todos os criminosos da cidade são filiados ao sindicato chamado Círculo Vicioso, comandado po OVERLORD. Extremamente

para se tornar mais terrível

da Image Comics, um título envolve Suas histórias mantêm um ritmo alucinante e devem estrear no Brasil sob forma de uma minissérie, a ser lançada entre o final de 1995 e o começo de 1996. Vale a p

SUCESSO NOS ANIMES E MANGÁS

Rumiko Takahashi é a primeira desenhista entre as mulheres (que são a maioria dos desenhistas no Japão) e uma das poucas que desenham para rapazes (naquele país, as mulheres costumam desenhar histórias para o público feminino). Takahashi é criadora de alguns dos maiores sucessos do mangá (quadrinhos japoneses) e do anime (animação japonesa) da atualidade. Ela nasceu na cidade de Niigata, em 1957. Depois de passar pelo difícil vestibular da Universidade Feminina do



***MAISON IKKOKU - YUSAKU GODAI** é um estudante que vive numa pensão com vizinhos muito atípicos. Ele se apaixona pela bela e gentil zeladora, **KYOKO OTONASHI**, uma jovem viúva, três anos mais velha que ele. Decidido a se casar com **KYOKO**, **YUSAKU** quer se formar, arranjar emprego e se mostrar digno dela. O problema é que tudo parece dar errado pra ele. Para piorar, os pais de **KYOKO** não vão com a cara dele e ainda ele tem um rival: o boa-pinta e rico jogador de tênis **MITAKA**. Situações engraçadíssimas e muita sensibilidade fizeram dessa série uma das mais populares dos últimos tempos no Japão.*

Japão, ela se mudou para Tóquio, entrou na Gekiga Sonjuki, a famosa escola pra desenhistas de mangá. Desde o primeiro dia de curso, ela se lembra da principal lição passada por seu grande mestre: "Ele sempre diz que as histórias em quadrinhos são mantidas pelos personagens. Se um personagem é bem-bolado, a história vira um sucesso". Nesse período, ela foi construíndo o elenco de sua primeira grande série, enquanto fazia algumas HQs curtas. Em 1978, seu talento já era óbvio e ela foi indicada para o prêmio de "Artista Revelação do Ano" pela Editora Shogakukan, uma das maiores do Japão na área de quadrinhos. URUSEI YATSURA, desenhado por Takahashi, começou a decolar nas páginas da SHONEN SUNDAY e em outubro de 1981 virou série de desenho





RANMA 1/2 - RANMA SAOTOME é um adolescente que vai para a China com seu pai para treinar artes marciais. A dureza começa quando ambos caem acidentalmente em termas mágicas. A partir de então, quando se molham com água fria, RANMA vira mulher e seu pai um panda. Pra voltar ao normal, precisam de água quente. De volta ao Japão, até conseguirem cura, RANMA e o pai-panda se hospedam na casa do amigo TENDO, viúvo com três filhas. RANMA se apaixona pela caçula, AKANE, que também é boa lutadora, mas um mal-entendido que ocorrera na China faz com que ele seja perseguido pela jovem SHAN-PU, que quer se casar com ele. Romance juvenil, constantes mudanças de formas e muita ação fazem de RANMA 1/2 (meio homem e meio mulher) uma comédia de explosivo sucesso internacional.

animado para TV. A versão anime de URUSEI YATSURA foi exibida no Japão de 1981 a 1986, em 216 episódios, gerando ainda cinco desenhos de longa-metragem e três OAVs (Original Animated Videos). No pico, o fã-clube do desenho contava com 250 mil membros. Em 1992, uma edição limitada de um conjunto de laser-discs com a série de TV completa e os cinco longas esgotou em poucas semanas. Além de várias HQs curtas, Takahashi desenvolveu mais duas séries longas: MAISON IKKOKU e RANMA 1/2. MAISON IKKOKU é um trabalho diferente do padrão de roteiros desenvolvido por Takahashi, pois se direcionou ao público adulto, enquanto a maioria de seus

URUSEI YATSURA - Também conhecida como A TURMA DO BARULHO no Brasil, foi o primeiro grande sucesso de Rumiko Takahashi. São aventuras de LAMU, uma jovem adolescente que se apaixona por ATARU, um rapaz que tem tudo para ser o típico "perdedor". LAMU se muda para a casa de ATARU, que mora com os pais, e ainda recebe visitas de amigos e parentes estranhíssimos. Imagine a "confa" que se arma na vida de ATARU!... Triângulos amorosos, comédia e muita confusão garantiram a URUSEI YATSURA diversão e popularidade.



mangás eram para adolescentes. Foi publicado em capítulos na revista quinzenal BIG COMIC, da mesma Ed. Shogakukan e, transformado em série de anime para a TV. Exibido em horário nobre de 1986 a 1988, MAISON IKKOKU foi um sucesso estrondoso, gerando uma versão longa-metragem e um filme *live-action* para cinema. RANMA 1/2 apareceu em capítulos novos semanais na revista SHONEN SUNDAY em 1989, ainda não chegou ao fim de suas aventuras e teve sua versão em anime criada nesse mesmo ano. Esses sucessos crescentes garantem a Takahashi estar entre os três desenhistas de quadrinhos mais ricos no Japão desde 1984. Mas a coisa não se limita ao Japão! Os mangás e animes de Takahashi chegaram nos EUA e na Europa. Ao comentar seu próprio trabalho, Takahashi diz: "acho que meus quadrinhos são feitos apenas para as pessoas lerem e se divertirem. Uma idéia que tento passar através de meus trabalhos é a de que as pessoas deviam ser mais gentis umas com as outras. Se elas aprenderem isso, está ótimo. Teria valido a pena todo o esforço e sacrifício que tive na vida".

Cristiane A. Sato (ABRADEMI



MAISON IKKOKU

SANDMAN, O HERÓI DE VÁRIAS FACES



No universo dos super-heróis é bastante comum um personagem passar por uma mudança de visual ou até de comportamento. Mas nenhum supera o SANDMAN, o Mestre dos Sonhos, que teve várias versões completamente diferentes.

Surgido há 160 anos, nos contos infantis do dinamarquês Hans Christian Andersen, SANDMAN soprava uma areia mágica nos olhos das pessoas pra elas dormirem ou terem pesadelos. Nos gibis, sua primeira aparição foi em 1940, na revista ADVENTURE COMICS nº 40. Ele era a identidade secreta do milionário WESLEY DODDS, um cara que não tinha nenhum superpoder e usava uma pistola de gás para combater o crime. Além disso, a elegância não era o seu forte: trajava terno verde, luvas e chapéu marrons, máscara amarela e capa roxa. Em 1942, seguindo a tendência da época, Jack Kirby e Joe



ELE NÃO SONHA MAIS COM O HOMEM USANDO UM ESTRANHO *CAPACETE*. OLHOS ARDENTES NUNCA MAIS

TUDO ESTÁ *CERTO*.

WESLEY DODDS DORME O *SONO* DOS *JUSTOS*.

Simon (os "pais" do CAPITÃO AMERICA) deram a SANDMAN um uniforme colante e um parceiro: SANDY, o GOLDEN BOY. Ele também ganhou um apito hipersônico e suas histórias passaram a ser mais científicas. Em 1974, SADMAN ganhou sua segunda identidade: GARRET SANFORD. Dessa vez, ele era um cientista que trabalhava numa máquina de monitorar sonhos. Após entrar nos pesadelos do presidente dos EUA para salvá-lo de um coma, descobriu que não podia resistir mais de 60 minutos no nosso mundo. Então, passou a viver no Domo dos Sonhos, com seus servos BRUTE e GLOB, e a usar um tipo de tubo ejetor para vir à realidade. Mas GARRET SANFORD pirou com os seus poderes e acabou se suicidando. No seu lugar, entrou HECTOR HALL. O terceiro







SANDMAN fazia parte de um supergrupo chamado Corporação Infinito, como o Escaravelho de Prata. Numa aventura da equipe, ele foi possuído por um espírito maligno, se voltou para o mal e teve um fim trágico: virou pó. No entanto, logo "ressuscitou" como SANDMAN. Depois de morrer, o herói passou pelo mundo dos sonhos, onde BRUTE e GLOB, que estavam sem um mestre para seguir, lhe deram os novos poderes. Só que o herói virou pó de novo! Ele foi desintegrado pelo "verdadeiro" SANDMAN. Na realidade, uma nova e definitiva versão do personagem, criada em 1988, pelo roteirista inglês Neil Gaiman. Mas isso é assunto para a próxima semana. Não perca! Ou o SANDMAN vai visitar os seus sonhos! Ah, ah, ah!!!

Sidney Gusman





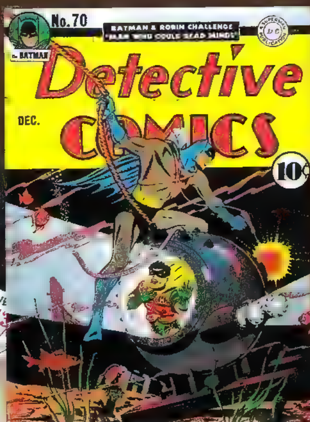
BATMANIA

Jerry Robinson, o criador do Coringa

No ano de 1942, as tiras de jornais do Batman estavam fazendo um grande sucesso. Então, Bob Kane resolveu dedicar tempo integral a elas, nomeando um de seus assistentes para continuar desenhando as histórias do gibi do Homem-Morcego. Seu nome era Jerry Robinson. Na época, Kane não podia ter feito escolha melhor. Os desenhos de Robinson eram muito mais realistas e legais do que os de Bob Kane. Prova disso, foi que, rapidamente, seus trabalhos passaram a ser vistos em diversas edições do Batman. Ele fazia os desenhos, a arte-final (etapa posterior ao desenho, quando se coloca o nanquim sobre os traços a lápis) e, às vezes, a colorização das aventuras e algumas capas para as revistas Detective Comics e Batman. Entre as grandes contribuições de Jerry Robinson para a carreira do Morcegão estão algumas mudanças no visual do Robin e, principalmente, a criação de um dos maiores vilões da história dos gibis: o Coringa. [illegible] do Batman, que desenhou vários títulos, como Vigilante, Bat Masterson, The Black [illegible], Lassie e outros. Atualmente, Jerry Robinson produz o cartum político [illegible] e é presidente e diretor editorial do Cartoonist & Writers Syndicate, [illegible] que distribui tiras e cartuns de cerca de 150 artistas em 50 países.

Sidney Gusman





TOP 10
QUADRINHOS

A CADA SEMANA TEMOS UM TOP 10 DIFERENTE. ESTE É DE QUADRINHOS E O DA PRÓXIMA SEMANA SERÁ O DE HERÓIS. VOTEM, MAS NÃO ESQUEÇAM DE ESCREVER NO ENVELOPE: TOP 10.



1- MÔNICA
(segundo mês na posição)



2- X-MEN
(subiu uma posição)



3-CHICO BENTO
(subiu uma posição)



4- BATMAN
(subiu duas posições)



5- WOLVERINE
(subiu três posições)



6- SUPER-HOMEM
(subiu três posições)



7- CEBOLINHA
(subiu três posiçoes)



8- SENNINHA
(caiu uma posição)



9- HOMEM ARANHA
(caiu sete posições)



10- ZÉ CARIOCA
(primeiro mês no TOP)

CARTAS

Quem estiver enviando cartas para nossos concursos não esqueça de escrever no envelope para qual concurso ou seção (como a do Clube Heróis do Futuro ou a de Cartas) está mandando.

A DESENHISTA

Meu nome é Axia e tenho 17 anos (aliás, esse é meu apelido). A minha primeira dúvida surge aí! Sobre o Clube Heróis do Futuro, do qual gostaria de ser sócia, queria saber se é preciso ter o nome real na ficha ou eu posso usar o meu apelido, de que gosto muito e ao qual estou acostumada? Achei as lições básicas de desenho muito criativas pra quem gosta mas não sabe como fazer. Eu, por exemplo, já fiz muitos cursos mas acho interessante anotar os ensinamentos simples e básicos. Outra coisa, acho a matéria sobre FANZINES JAPONESES DOS CAVALEIROS muito mais interessante do que saber o último capítulo. Aliás, a Manchete sacaneia a gente reprisando infinitamente a saga. É um porre ter de esperar meses por um capítulo inédito! Axia - Santo André-SP

Axia, você pode usar o seu apelido no nosso clube, pois queremos que todos se sintam muito bem fazendo parte dele! E por falar em desenho, adoramos o que você nos mandou. Continue treinando que você parece ser boa nisso! É, procuramos trazer novidades para nossos leitores! Quanto a Manchete, tenha paciência, pois ela se preocupa com as pessoas que não podem assistir sempre. Mas fale a verdade, vale a pena esperar, não?

ESCRITOR DE PRIMEIRA VIAGEM

Eu nunca escrevi para uma revista antes. Eu fiquei babando na revista. Também eu nunca pensei que uma revista pudesse trazer tantas coisas assim! Simplesmente adorei a parte da revista para montar a mochila do PÉGASUS e o cenário dos CAVALEIROS.
Rafael P. Arantes - Dourados - MS.

Rafael, ficamos muito contente com a sua carta. É hiperlegal a gente começar a se comunicar com o mundo e dizer tudo o que pensamos. É isso aí, vamos continuar pondo muitas coisas legais pra você na nossa revista e dando muito trabalho pra você montar. Se divirta! A gente espera que você continue escrevendo pra HERÓIS!!!

AMIGA DO PEITO

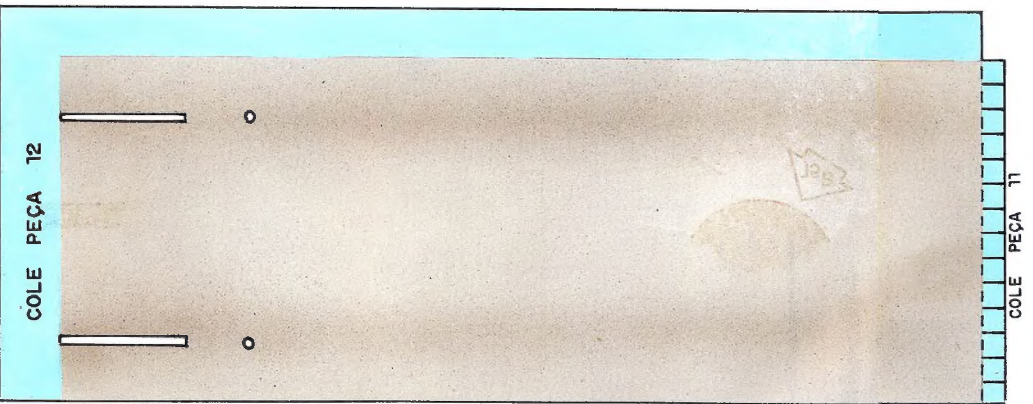
Amigos, sou "muito demais super fã fanática" desses heróis e não perco qualquer coisinha que fale ou mostre eles. Minha grande paixão é o SHIRYU! Estou mandando várias idéias para a revista, espero que vocês gostem. Tô realmente botando fé em vocês!
Beatriz Silveira de Aquino - Rio de Janeiro-RJ

Bia, estamos "muito demais super hiper tetra big prá lá de contentes" com a sua carta! Ufa!!! Que felicidade!!! Lemos todas as suas recomendações para a nossa revista e vamos tentar, cada vez mais, ser do jeitinho que você gosta! Um grande abraço!

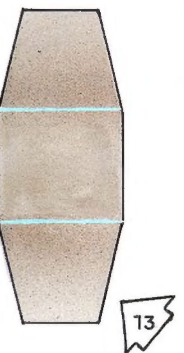
APRESSADINHO

E aí galera esperta? E a reportagem sobre o WOLVERINE, sai ou não sai? Já vi uma porção de gente pedindo, e até agora nada! E o SANDMAN, quando vai aparecer na HERÓIS. E sobre a MORTE, vocês não vão falar não? No mais, a revista tá legal!!! Tô esperando novidades!
Frederico Silva - Rio de Janeiro-RJ

Oi garoto esperto! Calma, que o WOLVERINE vai dar as caras na HERÓIS em breve. E a reportagem do SANDMAN começa nesse número e não acaba aqui! Nos aguarde!!!



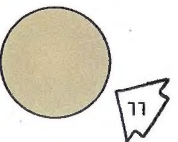
10

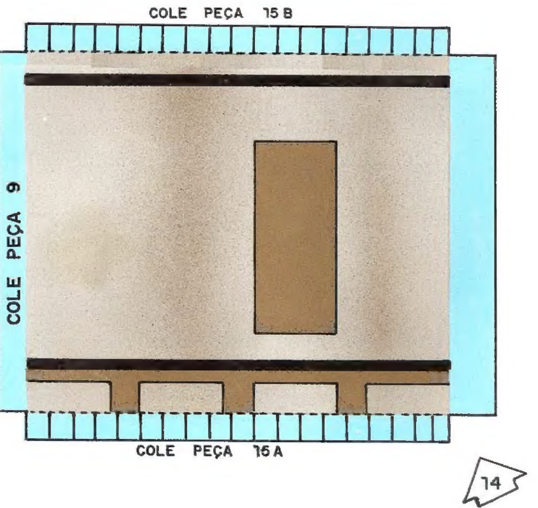


13

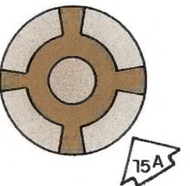


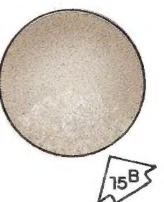
12

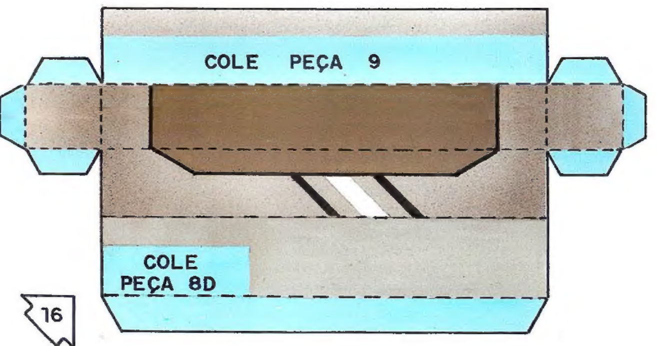




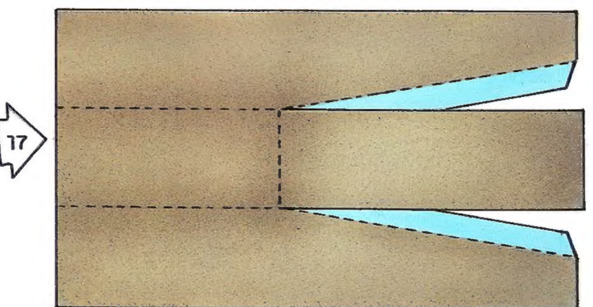
14







16



17

2ª PARTE

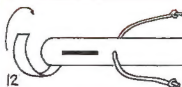
COMO MONTAR A METRALHADORA

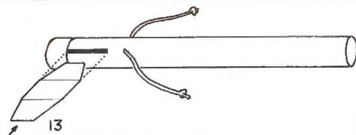
Nesta revista você recebe o complemento da arma 1. Antes de montar as peças, cole a folha sobre um papel cartão (cinza ou preto).

Olyntho Tahara
Anália Tahara



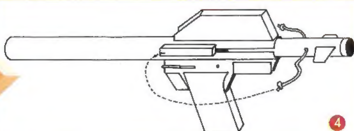


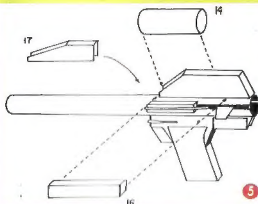




peças 10, 11, 12 A peça 10 é um cilindro. Antes de montá-la, corte com o estilete e fure com um palito de dente nos lugares indicados. Dobre as abas dea extremidade **(fig 1)**, cole a peça 11 e no outro extremo cole a peça 12, enrolando-a como um anel **(fig 2)**. Passe um elástico nos orifícios da peça 10 e dê um nó em cada ponta **(fig2)**. peça 13 - Deverá ser colada várias vezes (3) em papel cartão. Depois atravesse-a no rasgo da peça 10 e cole **(fig 3)**.

Encaixe todo o conjunto **(peças 10, 11, 12, 13)** no interior da peça 7, como um êmbolo **(fig 4)**. Cada ponta do elástico deverá ser encaixada no rasgo da **peça 8**.





Monte as demais peças e cole-as nos lugares indicados. A peça 17 não haverá ser colada (é apenas encaixada na **peça 9**). **(fig 5)**.

Agora sua arma está pronta para funcionar. Amasse um pedaço de papel alumínio (quadrado de aproximadamente 10x10cm) e faça uma bolinha com cerca de 1,0 cm de diâmetro. Para atirar, puxe o êmbolo até travar automaticamente o gatilho. Coloque a bolinha na abertura de cima ***(peça 7)*** *e aperte o gatilho. O êmbolo, acionado pelo elástico, deverá "chutar" a bolinha!*

GRÁTIS

METRALHADORA DOS HERÓIS DO FUTURO

PARA VOCÊ MONTAR E BRINCAR

AGORA VOCÊ PODERÁ ENFRENTAR QUALQUER MONSTRO INTERGALÁCTICO OU VILÃO DO IMPÉRIO DO MAL. É SÓ COMPRAR AS REVISTAS DO NÚMERO SETE AO DEZ.



